AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur DVD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur DVD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR DVD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

LICENCE D'UTILISATION

ARTICLE 1 - ACCEPTATION DES CONDITIONS

Par le seul fait d'installer le logiciel contenu sur le support ou de le télécharger, le client s'engage à respecter les conditions d'utilisation figurant ci-après.

ARTICLE 2 - OBJET DU CONTRAT

Le présent contrat a pour objet de définir les principes et conditions aux termes desquels ANUMAN INTERACTIVE concède au client un droit d'utilisation non exclusif et non transmissible du logiciel pour les seuls besoins internes du client.

ARTICLE 3 - OFFRE DE LICENCE

En acquérant le support inclus ou en téléchargeant le logiciel, le client bénéficie d'une licence d'utilisation du logiciel contenu sur ce support ou téléchargé. Cette licence donne

uniquement le droit d'effectuer une seule installation du logiciel, et de le faire fonctionner conformément à sa destination, sur le matériel prévu.
Ce logiciel livré dans sa version code-objet est directement lisible par l'ordinateur.

ARTICLE 4 – DUREE DU CONTRAT

Cette licence est valable pour la durée légale de la protection du logiciel, sous réserve du respect des conditions d'utilisation du logiciel.

ARTICLE 5 - OBLIGATION DU CLIENT

- Le client s'engage à ne pas procéder ou faire procéder à une reproduction, hormis la copie de sauvegarde, ou une modification, partielle ou totale du logiciel, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque le logiciel est fourni sur un support numérique garantissant sa préservation, le support original tient lieu de copie de sauvegarde au sens de l'article L 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle.

- Le client s'engage à ne pas réaliser, ni distribuer de copies du logiciel, ni transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre ou sur un réseau.

- Le client s'engage à ne pas altérer, fusionner, modifier, adapter ou convertir le logiciel, à ne pas décompiler (ingénierie inverse), désosser, désassembler ou autrement réduire le logiciel à une forme déchiffrable.

- Le logiciel est conçu pour un l'usage strictement privé du client, qui s'engage donc à ne pas louer, prêter à bail, commercialiser ou accorder de sous-licence du

logiciel.

- Le client s'engage à ne pas modifier le logiciel ni créer de travaux dérivés basés sur le logiciel.

De manière générale, il est strictement interdit d'en faire l'objet ou l'instrument d'une utilisation qui bénéficie à un tiers, que ce soit à titre gratuit ou onéreux.
Ces restrictions concernent le logiciel pris dans son ensemble mais également dans toutes ses composantes : ainsi, les photographies, images, cliparts, sons, textes et tous autres éléments contenus dans le logiciel, restent la propriété de leurs créateurs.

ARTICLE 6 - RESPONSABILITE

ANUMAN est soumis à une obligation de moyen, à l'exclusion de toute autre. Il garantit la conformité du logiciel aux spécifications décrites dans sa documentation.
Le client à toutes les responsabilités autres que celle de conformité du logiciel aux spécifications et notamment celles qui concernent :

- l'adéquation du logiciel à ses besoins,
- l'exploitation du logiciel.

Le client reconnaît expressément avoir reçu d'ANUMAN INTERACTIVE toutes les informations nécessaires lui permettant d'apprécier l'adéquation du logiciel à ses besoins et de prendre toutes précautions utiles pour sa mise en oeuvre et son exploitation.

ANUMAN INTERACTIVE ne sera en aucun cas tenu de réparer d'éventuels dommages directs ou indirects, même si il a été informé de la possibilité de tels dommages.

Le client sera seul responsable de l'utilisation du logiciel.

ARTICLE 7 - GARANTIES

ANUMAN INTERACTIVE garantit le bon fonctionnement du logiciel téléchargé, sous réserve d'en faire un usage normal. Cependant, ANUMAN INTERACTIVE ne peut garantir que ses logiciels fonctionnent sur l'intégralité des systèmes. A ce titre le client est tenu de s'informer sur les caractéristiques du produit en se reportant sur les descriptions du produit présent sur le site.

ANUMAN INTERACTIVE n'est en aucun cas responsable du contenu et du fonctionnement des logiciels shareware (logiciel contributif) qu'elle édite et qui restent la propriété de leurs auteurs respectifs.

ANUMAN INTERACTIVE reste tenu des vices cachés tel que définit par les Articles 1641 et suivants du Code Civil, en tant que défaut grave, inhérents à la chose, antérieur à la vente et compromettant l'usage du/des logiciel(s). Cependant, il incombe à l'acheteur de rapporter la preuve de ces différents caractères.

Dans le cas où la défectuosité ou la non-conformité du produit téléchargé est dûment constatée, ANUMAN INTERACTIVE s'engage à échanger dans le délai d'un mois le produit défectueux ou non-conforme. Dans tous les cas, la responsabilité d'ANUMAN INTERACTIVE ne pourra être engagée qu'à hauteur du prix de vente du produit téléchargé.

ARTICLE 8 - SUPPORT TECHNIQUE

ANUMAN INTERACTIVE vous propose un service, dit "Support technique" ou "hot line", habilité à traiter vos problèmes relatifs à nos produits. Notre support technique est réservé à nos clients, soit ceux qui ont régulièrement acquis auprès de nous ou de nos revendeurs, nos produits.

Sommaire

Installation du jeu..... 5

Installation..... 5

Désinstaller le jeu 5

Configuration Minimum..... 5

Introduction..... 6

Menu principal :..... 7

Fenêtre de sauvegarde :..... 8

Fenêtre de chargement :..... 9

Fenêtre des options :..... 9

Interface de jeu :..... 11

Inventaire : 11

Carte :..... 12

Dialogue :..... 12

Personnages principaux :..... 14

Crédits..... 16

Assistance Technique..... 18

Notes..... 19

Installation du jeu

Installation

Insérez le DVD dans votre lecteur de DVD-ROM. Si la fonction de lancement automatique est activée, l'installation démarre automatiquement. Si cette fonction est désactivée, cliquez sur le menu *Démarrer*, puis sur l'option *Exécuter*. Cliquez ensuite sur *Parcourir* pour accéder au lecteur de DVD-ROM contenant le DVD du jeu et sélectionnez le fichier *Setup.exe*. Suivez ensuite les instructions d'installation.

West Law nécessite la version de DirectX™ la plus récente. Vous la trouverez également sur le DVD. Installez-la si elle ne l'est pas déjà sur votre ordinateur. Si vous avez des doutes, procédez à une mise à jour. Tous les fichiers nécessaires seront alors actualisés.

Désinstaller le jeu

Pour désinstaller le jeu, cliquez sur **Démarrer/Tous les programmes/Anuman Interactive/West Law/Désinstaller** ou allez dans le **Panneau de configuration** et double-cliquez sur **Ajout/suppression de programmes**. Trouvez et sélectionnez le jeu, puis cliquez sur **Modifier/Supprimer.**

Configuration Minimum

Assurez-vous que votre ordinateur satisfait à la configuration minimale requise afin que le jeu se déroule sans problème.

Système d'exploitation	Windows® 2000, XP, Vista ™
Processeur	600 MHz
Mémoire	128 Mo de mémoire RAM
Espace sur le disque dur	600 Mo environ
Carte son	Compatible Windows®
Carte Video	GeForce® FX 5200

Introduction

Dans ce jeu d'aventure où de multiples situations insolites et captivantes attendent le joueur, lui seul pourra démêler le fil de l'intrigue… L'atmosphère des westerns, comme on les aime, est pimentée d'un peu d'humour pour rendre les énigmes encore plus passionnantes.

Autrefois, Jack était un des meilleurs tireurs de tout le Far West. Mais un jour, Jack et un groupe de cow-boys qu'il dirigeait furent pris dans une embuscade et il jura que s'ils s'en sortaient vivants, jamais, plus jamais, il ne toucherait à une arme. Et ils s'en sortirent sains et saufs. Jack s'acheta une maison et devint fermier. Ce n'était certes pas un métier très rentable, mais au moins, c'était sans danger. Après tout, si vous bousculez par erreur un épi de maïs, il ne risque pas de vous tirer dessus…

Mais il était écrit que Jack ne profiterait pas longtemps de la non-violence de son maïs et de la sérénité de sa fermette. Un jour, la bande de hors-la-loi de Black Bill prit un vieux chef indien pour cible. Sans pitié, ils descendirent Flèche de Feu. Ils l'ont descendu, et alors ? Beaucoup de gens se font descendre dans le Far West. Oui, mais en général après cela, ils ne se relèvent pas. Or ce vieil indien réussit à prendre la fuite. Blessé, terriblement blessé, mais en vie.

Les bandits étaient fous de rage. Et on les comprend. Qui respecterait des hommes qui ne sont même pas capables de descendre correctement un indien ? C'était décidé, ils allaient retrouver le peau-rouge et lui faire la peau… rouge, rouge-sanglant ! Mais ce n'est pas à un vieil indien qu'on apprend à effacer ses traces. Il s'arrangea donc pour que la bande de Black Bill croie qu'il s'était réfugié dans une ferme. Et bien sûr, cette ferme, c'était celle de Jack.

La bande se rendit donc chez Jack, mais d'indien, nulle trace. Seul Jack était sur place, affalé sur sa terrasse, soûl comme une bourrique, incapable d'aligner deux mots l'un après l'autre. Rien à en tirer. Furieux et prêts à tout, les bandits rouèrent de coups le pauvre Jack avant d'incendier sa maison. Et pendant que les scélérats étaient occupés à se défouler sur Jack, le vieil indien, lui, prenait la fuite dans un grand nuage de poussière provoqué par son étalon au galop.

Le lendemain matin, Jack se réveille avec un violent mal de crâne et une soif terrible. Sa ferme est réduite en cendres, il ne sait pas quoi faire….

Menu principal :

Continuer :

Reprendre la partie en cours.

Nouvelle partie :

Recommencer le jeu depuis le début.

Sauvegarder :

Affiche la fenêtre de sauvegarde de parties.

Charger :

Affiche la fenêtre de chargement de parties.

Options :

Affiche la fenêtre des réglages du jeu.

Crédits :

Affiche la liste des personnes ayant participé à la création du jeu.

Quitter :

Quitter le jeu.

Pour accéder au menu principal (à tout moment pendant une partie), appuyez sur la touche **Echap** ou sur le bouton en haut de la fenêtre **Inventaire**.

Fenêtre de sauvegarde :

Pour sauvegarder la partie (possible uniquement en cours de jeu) vous devez choisir un des dix emplacements où sera placée la sauvegarde. Les emplacements de sauvegarde, se situent en bas de l'écran.

Au départ, ils sont vides. Après avoir choisi un emplacement, cliquez sur le bouton "**Sauvegarder**". Une fois la partie sauvegardée, une petite capture d'écran apparaît et montre à quel moment du jeu la sauvegarde a été effectuée. Le jour et l'heure de la sauvegarde sont également indiqués.

Ces indications sont visibles sous la version grand format de la capture d'écran. Quand les dix emplacements de sauvegarde sont pleins, le joueur doit écraser les anciennes sauvegardes avec des nouvelles.

La procédure de sauvegarde est identique mais le joueur doit confirmer sa volonté d'écraser l'ancienne sauvegarde en cliquant sur le bouton "**Écraser**" de la fenêtre qui apparaît.

Pour retourner au **Menu principal**, cliquez sur le bouton "**Menu principal**".

Fenêtre de chargement :

Vous avez la possibilité de charger une de vos parties sauvegardées. Pour ce faire, cliquez sur l'emplacement de la sauvegarde. Une image agrandie de l'emplacement apparaît alors à droite de l'écran, accompagnée de la date et de l'heure de cette sauvegarde.

Pour retourner au **Menu principal**, cliquez sur le bouton "**Menu principal**".

Fenêtre des options :

Les réglages sont divisés en deux catégories, Vidéo et Audio. Après avoir effectué vos réglages, cliquez sur le bouton "**OK**" pour appliquer les nouveaux réglages. Pour quitter le menu "**Options**", cliquez sur le bouton "**Menu principal**".

Vidéo

Résolution	Ce réglage modifie la résolution d'affichage du jeu. Trois formats sont disponibles : 1280:960, 1024:768, 800:600. Ce réglage influe beaucoup sur les performances du jeu.
Ombres volumétriques	Permet de désactiver les ombres volumétriques du jeu. Ce réglage influe beaucoup sur les performances du jeu.
Luminosité	Permet de régler la luminosité pendant une partie.

Audio

Volume général	Permet de modifier le volume général du jeu, y compris la musique, les effets sonores et les voix.
Volume musique	Permet de modifier le volume de la musique.

Interface de jeu :

Inventaire :

La fenêtre d'inventaire est accessible de trois manières différentes : en cliquant sur le bouton **Inventaire**, en faisant un clic-droit ou en appuyant sur la touche "**I**" du clavier.

Le personnage possède des objets dans son inventaire. En plaçant le curseur sur un objet, son nom apparaît à l'écran.

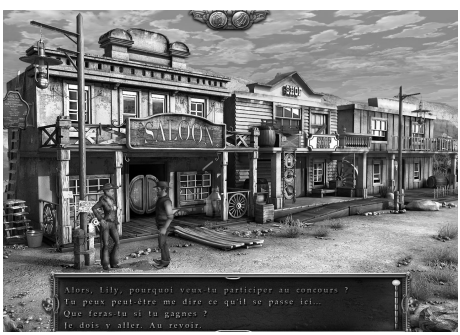
Pour utiliser un objet de votre inventaire, cliquez une fois sur l'objet, puis déplacez le curseur et placez-le sur l'élément du jeu (la main passe alors en surbrillance jaune), enfin faites à nouveau un clic-gauche. Après ces manipulations, l'objet est utilisé.

Vous pouvez également utiliser les objets de votre inventaire entre eux, en les combinant. En ce faisant, un nouvel objet apparaît dans l'inventaire.

Carte :

En cliquant sur le bouton "**Carte**" dans l'écran de jeu, vous pourrez voir la carte de l'univers de jeu, comprenant Westtown et ses faubourgs au centre. La croix rouge indique l'emplacement actuel du personnage.

Dialogue :


SALOON
Alors, Lilly, pourquoi veux-tu participer au concours ?
Tu peux peut-être me dire ce qu'il se passe ici...
Que feras-tu si tu gagnes ?
Je dois y aller. Au revoir.

Si d'autres personnages sont visibles, Jack peut aller leur parler. Pour parler à un personnage, placez le curseur sur lui (le curseur prend alors la forme d'une

bouche) puis cliquez. Jack engage alors la conversation.

Pour choisir votre phrase, placez le curseur dessus (la phrase passe alors en surbrillance verte) puis cliquez.

Si vous ne choisissez pas vos phrases pendant le dialogue, Jack prononcera la première phrase après un certain temps et le dialogue reprendra.

Pour qu'un personnage passe à la phrase suivante, cliquez sur la phrase dans la fenêtre de dialogue. De cette manière, vous pouvez finir une conversation plus rapidement.

Personnages principaux :

Jack

Autrefois, Jack était un des meilleurs tireurs de tout le Far West. Mais un jour, Jack et un groupe de cow-boys qu'il dirigeait furent pris dans une embuscade et il jura que s'ils s'en sortaient vivants, jamais, plus jamais, il ne toucherait à une arme. Et ils s'en sortirent. Jack s'acheta une maison et devint fermier. Ce n'était certes pas un métier très rentable, mais au moins c'était sans danger. Après tout, si vous bousculez par erreur un épi de maïs, il ne risque pas de vous tirer dessus… Mais un jour…

Lily

Les hors-la-loi sont des rustres, il sont grossiers et toujours prêts à déclencher une bagarre ou à tirer dans le tas. Heureusement, il existe quelques charmantes exceptions à cette règle. Lily, par exemple. Fille d'un pauvre planteur de coton du Sud, sa passion peu féminine pour les armes à feu se révéla très tôt. Alors qu'elle n'était qu'une jeune fille, Lily s'enfuit de la maison familiale après avoir dévalisé une banque. Plus personne n'entendit parler d'elle jusqu'au jour où la rumeur d'une aventurière surnommée "Lily Fatale" commença à parcourir le Far West. Le plus surprenant avec cette "Lily Fatale" c'est qu'elle avait réussi à dévaliser sept trains postaux, treize banques et trois bateaux à vapeur sans jamais tuer personne. La fille du planteur de coton, celle qui avait quitté la maison familiale, c'était elle.

Black Bill

La bande de Black Bill, tout le monde en a entendu parler, sauf peut-être les sourds. Aucun criminel n'a jamais égalé Black Bill. Ce meurtrier sanguinaire, ce sadique professionnel, ce barbare impitoyable, le diable en personne préfère l'éviter. Quand il attaque un train, les passagers préfèrent sauter par la fenêtre car tout le monde sait qu'il ne laisse jamais aucun témoin vivant. Beaucoup de rumeurs circulent à son sujet, mais une seule est bien fondée. Il a perdu une main pendant la guerre de Sécession et s'est fait greffer une prothèse articulée en acier capable de broyer du granit.

On rapporte que depuis un certain temps, la bande de Bill s'intéresse particulièrement aux indiens (ce qui signifie simplement qu'ils tuent plus d'indiens que de blancs). Pour quelle raison ? Nul ne le sait.

Crédits

Conception du jeu

Litera

Directeur Editorial

Alain Milly

Coordinatrice Marketing

Stéphanie Dos Santos

Chef de département jeu

Hervé Bertrand

Chef de produit

Jonathan Assi

Thomas Charil

Florian Rebuzzi

Conception du coffret

Illustrateur : Arthur de Pins

Maquettiste : Erik Espallargas

Relations presse

Guillaume Bastide

Localisation manuel

Julien Tuetey

Localisation ingame

Julien Tuetey

Enregistrement vocal

Agence de localisation :

Zen © 2008

Directeur et développement commercial

Bruno Valenti

Assistance Technique

Assistance technique

Si vous rencontrez des problèmes pour installer le logiciel, vous pouvez contacter le service assistance technique par :

Courriel :

à l'adresse suivante : http://www.anuman.fr

puis téléchargez l'application AnumanLive

Téléphone :

Au 0825 15 00 30 (0,15 Euro TTC/minute à partir d'un poste fixe en France métropolitaine uniquement)

Horaires d'ouverture : de 10 H 00 à 16 H 00 du lundi au vendredi

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous par :

Courriel :

à l'adresse suivante : info@anuman.fr

Courrier :

Anuman Interactive SA

Service consommateurs

66 rue Marceau

93100 MONTREUIL

Notes

Notes